XBOX ONE

MODE D'EMPLOI

AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, lisez les manuels de la console Xbox One™ et de ses accessoires pour les informations importantes relatives à la sécurité et à la santé. **www.xbox.com/support.**

Avertissement de Santé : Crise d'épilepsie liée à la photosensibilité

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo
Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.
II. Avertissement important relatif à la santé : épilepsie
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie entrainant des pertes de conscience dues à des stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédents médicaux ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Les symptômes peuvent comprendre les suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles du visage, mouvement involontaire des bras ou des jambes, trouble de l'orientation, confusion, perte momentanée de conscience ou convulsions pouvant entraîner des blessures suite à une chute ou un choc avec des objets à proximité.
Si vous présentez un de ces symptômes, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.
Les parents doivent être particulièrement attentifs quant à la survenue de ces symptômes chez leurs enfants ou adolescents, plus vulnérables à de telles crises, en observant leur comportement ou en s'en enquérant auprès d'eux.
Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

TABLE DES MATIÈRES

L'HISTOIRE À CE JOUR ____ 2
DÉMARRAGE ____ 5
COMMANDES ____ 9
DÉPLACEMENTS ____ 12
COMBAT ____ 16
MODE DÉTECTION ____ 23
PRÉDAT EUR ____ 24
GADGETS ____ 29
ÉCRANS DU JEU ____ 35
BATMOBILE ____ 40
DÉFIS / TRAQUE ____ 49
MENUS DU JEU ____ 51
OPTIONS DU JEU ____ 61
MENTIONS LÉGALES ET CLASSIFICATION ____ 63

L'HISTOIRE À CE JOUR

BATMAN™: ARKHAM ASYLUM

Après avoir capturé le Joker lorsque celui-ci essaya d'attaquer l'hôtel de ville de Gotham City, Batman accompagna son plus grand ennemi jusqu'à l'aile de sécurité maximale de l'asile d'Arkham. Il devint vite évident que la capture du Joker faisait partie d'un vaste plan pour piéger et tuer Batman à l'intérieur de l'asile d'Arkham. Batman fut contraint de combattre de nombreux malfrats incarcérés, ainsi que des criminels devenus beaucoup

L'HISTOIRE À CE JOUR

plus forts grâce à la formule Titan, une version plus puissante du venin utilisé par Bane. Le Joker prit une overdose de Titan dans une ultime tentative de stopper Batman. Mais même sous cette forme monstrueuse, le Joker fut battu sur les toits de l'asile d'Arkham.

BATMAN™: ARKHAM CITY

Un an après que le Joker a essayé de tuer Batman dans l'asile d'Arkham, Quincy Sharp utilisa ses nouveaux pouvoirs de maire de Gotham pour transformer les quartiers les plus mal famés de la ville en une immense prison : Arkham City. Le maire Sharp plaça la prison sous le contrôle du psychiatre Hugo Strange et du groupe militaire privé TYGER Security. Bruce Wayne fut arrêté et enfermé dans cet établissement pour avoir publiquement exprimé son opposition au projet d'Arkham City.

Après avoir récupéré sa tenue grâce à un parachutage d'Alfred, Batman réussit à s'infiltrer au cœur d'Arkham City et à arrêter le plan d'Hugo Strange qui consistait à détruire Arkham City et tuer tous ses habitants. Batman affronta plusieurs de ses anciens ennemis à Arkham City, notamment Double-Face, Mr. Freeze, le Pingouin, Gueule d'Argile, et le Joker... qui mourrait à petit feu à cause de son exposition à la formule Titan. Lors de leur bataille finale, le Joker détruisit accidentellement l'antidote développé par Batman et Mr. Freeze, et finit par succomber à sa maladie. Le Joker n'était plus de ce monde.

L'HISTOIRE À CE JOUR

BATMAN™: ARKHAM KNIGHT

De nombreux mois se sont écoulés depuis la chute du Joker. Gotham City retenait son souffle, dans la peur d'une guerre de pouvoir en raison du vide laissé par le Prince clown du crime. Mais cette bataille n'a jamais eu lieu. Le taux de criminalité a baissé pour la première fois dans l'histoire récente de Gotham et ses citoyens se préparaient à pousser un soupir de soulagement...

... jusqu'au retour de l'Épouvantail à Gotham, la veille d'Halloween, qui menace de submerger tout Gotham avec du gaz de terreur. Le G.C.P.D. a mis en place une évacuation massive pour mettre à l'abri les civils innocents. Seuls ceux qui se délectent du chaos, les rebuts de Gotham, restent à l'intérieur de la ville évacuée.

Ce soir, le sort de Gotham est entre les mains d'un seul homme.

DÉMARRAGE

NOUVELLE HISTOIRE

Pour commencer une nouvelle histoire, appuyez sur Ⓐ lorsque l'écran titre est affiché, sélectionnez un fichier de sauvegarde vide et appuyez de nouveau sur Ⓐ. Réglez les options de la nouvelle histoire et appuyez de nouveau sur Ⓐ pour commencer la partie.

OPTIONS DE LA NOUVELLE HISTOIRE

1. DIFFICULTÉ

Choisissez entre les niveaux de difficulté Facile, Normal, Difficile et Cauchemar. Le niveau de difficulté Facile est recommandé aux justiciers novices, car Batman y cause plus de dégâts et en reçoit moins. Le niveau de difficulté Normal est recommandé aux justiciers masqués qui aiment les défis. Le niveau de difficulté Difficile est réservé aux joueurs experts prêts à prouver qu'ils sont le véritable Chevalier noir. Cauchemar présente le plus grand

DÉMARRAGE

défi, sa difficulté restant maximale tout au long du jeu. Cette option peut être ajustée à tout moment en cours de partie dans le menu Options de jeu.

2. SOUS-TITRES

Activez ou désactivez les sous-titres.

3. ASTUCES

Activez ou désactivez les astuces.

4. LUMINOSITÉ

Réglez le niveau de luminosité générale du jeu.

5. SORTIE AUDIO

Ajustez la dynamique sonore du jeu.

DÉMARRAGE

CONTINUER UNE PARTIE

Pour continuer une partie, choisissez un fichier de sauvegarde et appuyez sur Ⓐ pour reprendre le jeu au dernier point de contrôle. Tous les fichiers de sauvegarde listés dans le menu de choix de sauvegarde affichent la difficulté, le lieu et le pourcentage de progression de la partie actuelle.

SAUVEGARDE AUTOMATIQUE

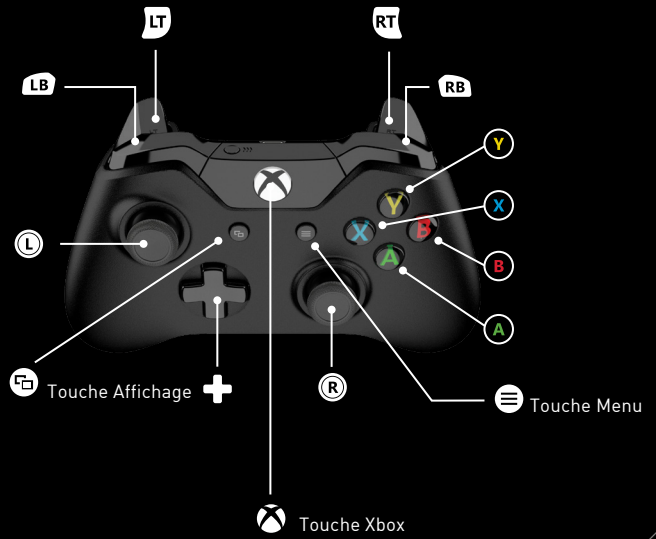
Batman™: Arkham Knight crée des sauvegardes automatiquement au fur et à mesure que Batman progresse dans le jeu. N'éteignez pas la Console Xbox One lorsque l'icône de sauvegarde automatique s'affiche à l'écran.

WBPlay™

WBPlay™ offre du contenu bonus dans le jeu et un accès instantané à la communauté WB Games. Vous pouvez ainsi faire partie des premiers à savoir lorsque des accès en avant-première ou des soldes seront disponibles. Pour vous connecter à un compte WBPlay™ existant ou en créer un nouveau, choisissez WBPlay™ dans le menu principal. Si vous êtes connecté(e) à votre compte WBPlay™ et que vous voulez vous déconnecter, sélectionnez WBPlay™ dans le menu principal et choisissez l'option Dissocier.

Pour en savoir plus sur WBPlay™, rendez-vous sur la page http://wbplay.wbgames.com/help

COMMANDES



COMMANDES

COMMANDES DANS LES MENUS

Parcourir les éléments du menu ..... L / ✚
Choisir un élément du menu ..... A
Écran précédent ..... B

COMMANDES DU JEU – À PIED

Se déplacer L
Vue ..... R
Zoomer ..... R
Courir / Planer ..... A (Maintenir)
Esquiver ..... L + A, A
Frapper X
Coup de cape ..... B
Descendre ..... RT + B
Se laisser tomber d'un rebord ..... B
Contrer ..... Y
Appeler / Monter dans la Batmobile ..... LB
Grappin ..... RB
Viser avec un gadget ..... LT (Maintenir)
S'accroupir ..... RT

COMMANDES

Batarang rapide ..... LT (Toucher)
Gel explosif rapide ..... LT + X
Bat-griffe rapide ..... LT + Y
Mode Détection ..... ✚ (Toucher)
Analyse de l'environnement ..... ✚ (Maintenir)
Sélectionner un gadget ..... ✚
Menu traque ..... ✚
Menu défis ..... ✚
Menu pause ..... ☰
WayneTech ..... ⧉

REMARQUE : veuillez consulter la section de ce manuel concernant la Batmobile pour plus de détails sur les commandes du mode poursuite et du mode combat.

DÉPLACEMENTS

MOUVEMENTS

Utilisez le Ⓛ pour déplacer Batman. Maintenez Ⓐ lorsque Batman se déplace pour le faire courir. Batman escalade automatiquement les petits rebords lorsqu'il se déplace ou qu'il court.

S'ACCROUPIR

Maintenez RT pour vous accroupir. Batman se déplace sans faire de bruit lorsqu'il est accroupi, ce qui en fait la méthode parfaite pour s'approcher furtivement des ennemis sans être remarqué.

PLANER

Maintenez Ⓐ quand vous êtes dans les airs pour planer, en utilisant la cape de la tenue de Batman. Dirigez la descente de Batman avec le Ⓛ.

DÉPLACEMENTS

BOULET DE CANON

Batman a besoin de prendre de la vitesse pour planer sur de longues distances. Maintenez RT lorsque vous planez pour exécuter un boulet de canon en plongeant rapidement vers le sol. Relâchez RT et utilisez le Ⓛ pour remonter et continuer à planer.

REMARQUE : Batman peut atterrir en toute sécurité depuis n'importe quelle hauteur, même lorsqu'il exécute un boulet de canon.

COUP DE PIED EN PLANANT

Pour armer un coup de pied en planant, appuyez sur Ⓧ lorsque vous planez tout en visant un ennemi. Batman planera automatiquement dans sa direction et le fera tomber au sol quand l'attaque atteindra sa cible.

REMARQUE : un coup de pied en planant n'assomme pas instantanément un adversaire. Batman devra effectuer une élimination au sol pour immobiliser totalement l'ennemi.

DÉPLACEMENTS

GRAPPIN

Le grappin permet à Batman d'accéder rapidement à une majorité d'endroits dans Gotham City. Appuyez sur RB pour lancer le grappin, lorsqu'un point de visée apparaît à l'écran.

GLISSADE

Batman peut glisser à travers des ouvertures étroites ou faire trébucher des ennemis en effectuant une glissade. Pour effectuer une glissade, appuyez sur RT en courant.

DÉPLACEMENTS

ATTAQUES TOMBÉES

Quand Batman se trouve au-dessus d'un ennemi, il peut effectuer une attaque tombée pour le mettre à terre. Orientez la caméra en direction d'un ennemi se trouvant en dessous de Batman et appuyez sur X pour effectuer une attaque tombée.

REMARQUE : une attaque tombée n'assomme pas instantanément un adversaire. Batman devra effectuer une élimination au sol pour immobiliser totalement l'ennemi à terre.

FRAPPER

Appuyez sur X pour effectuer une frappe de base contre un ennemi. Contrôlez la direction du coup en orientant le L vers l'ennemi et en appuyant sur X.

CONTRER

Appuyez sur Y quand une icône bleu clair apparaît au-dessus de la tête d'un ennemi pour contrer son attaque. Si deux ennemis attaquent Batman en même temps, appuyez brièvement sur Y deux fois pour contrer leurs deux attaques.

Lorsqu'il contre l'attaque d'un ennemi, Batman peut également le lancer en orientant le L vers cet ennemi tout en appuyant sur Y au dernier moment possible. L'ennemi sera lancé dans la direction du L.

Certains ennemis, comme ceux qui se ruent sur vous, apparaissent avec une icône rouge au-dessus de la tête avant d'attaquer. Ces attaques peuvent uniquement être évitées en appuyant brièvement sur LT pour lancer un batarang, ou en exécutant une esquive L + A, A.

ESQUIVER

Pour exécuter une esquive, appuyez brièvement sur Ⓐ, Ⓐ tout en vous déplaçant dans n'importe quelle direction à l'aide du Ⓛ. Les esquives sont vitales pour éviter les attaques de certains ennemis ou pour reprendre votre souffle quand vous êtes cerné.

COUP DE CAPE

Appuyez sur Ⓑ pour effectuer un coup de cape et temporairement assommer vos ennemis. En appuyant rapidement sur Ⓧ, Batman peut infliger une raclée à un ennemi étourdi. Vous devez toucher certains ennemis avec un coup de cape avant de pouvoir les attaquer directement.

VOL D'ARME

Batman peut désormais s'emparer de l'arme de mêlée d'un ennemi pour l'utiliser contre lui. Appuyez sur Ⓐ + Ⓧ lorsque vous y êtes invité pour vous emparer de l'arme et appuyez ensuite sur Ⓧ pour attaquer. Batman continuera à se servir de cette arme jusqu'à ce qu'elle se casse ou jusqu'à ce qu'il effectue un mouvement ou une attaque différente.

GADGETS RAPIDES

Certains des gadgets de Batman sont extrêmement utiles en combat, car ils vous permettent de repousser les ennemis ou d'en éliminer plusieurs à la fois.

Appuyez sur LT à tout moment pour lancer un Batarang rapide. L'ennemi le plus proche sera automatiquement visé. Les Batarangs peuvent temporairement étourdir des ennemis.

Appuyez sur LT + Ⓧ pour lancer une charge de gel explosif rapide dans la direction où regarde Batman. La charge explosera après un court instant. Vous ne pouvez activer qu'une seule charge de gel explosif rapide à la fois.

Appuyez sur LT + Ⓨ pour lancer un coup de Bat-griffe rapide afin de tirer un ennemi vers vous.

ÉLIMINATIONS

Les éliminations assomment immédiatement les ennemis. Ce sont des manœuvres essentielles à utiliser lorsque Batman a besoin d'immobiliser rapidement un groupe important d'ennemis.

ÉLIMINATION AU SOL

Appuyez sur RT + Y près d'un ennemi à terre pour effectuer une élimination au sol qui l'assommera. Les ennemis peuvent continuer à attaquer Batman lorsqu'il effectue une élimination au sol. Il faut donc vous préparer à contrer toutes les nouvelles attaques.

Maintenez RT + B pour relever un ennemi à terre, ce qui permet à Batman de continuer un assaut frontal en appuyant sur X.

COMBO SPÉCIAL ÉLIMINATION

Après avoir réussi 8 coups de suite pour remplir la jauge de combo, appuyez sur Y + B pour effectuer un combo spécial élimination. Les combos spécial élimination assomment immédiatement un ennemi, qu'il ait subi des dégâts préalables ou non.

REMARQUE : une fois cette technique utilisée, Batman peut exécuter une autre élimination par coup après cinq coups de suite, tant que le combo n'est pas interrompu.

ÉLIMINATIONS ENVIRONNEMENTALES

Batman peut utiliser certains objets dans son environnement, comme les boîtiers électriques ou les lampes, pour assommer instantanément un adversaire. Placez Batman à côté de l'un de ces objets et appuyez sur A + X près d'un ennemi en surbrillance pour effectuer une élimination environnementale.

REMARQUE : les objets que vous pouvez utiliser pour effectuer une élimination environnementale ont un contour bleu.

COMBAT

ÉLIMINATIONS AVEC LA BATMOBILE

Batman peut utiliser les armes de la Batmobile pour combattre plus efficacement des ennemis dans les rues de Gotham. Lorsque vous vous battez au corps à corps près de la Batmobile, une jauge spéciale apparaît juste à côté de la jauge de combo et se remplit à chaque fois que Batman frappe un ennemi. Une fois la jauge spéciale pleine, appuyez sur Ⓐ + Ⓧ pour effectuer une élimination avec la Batmobile.

MODE DÉTECTION

Appuyez sur ✚ pour passer à tout moment en mode Détection.
Le mode Détection offre à Batman une vision alternative de ce qui l'entoure et lui permet de repérer les ennemis, les cachettes et les faiblesses structurelles.

Le mode Détection fournit également des informations tactiques sur les ennemis ou les objets, comme le genre d'armes ou d'équipements de l'ennemi, ou encore la fonction spécifique d'un tableau de contrôle.

ANALYSE DE L'ENVIRONNEMENT

Maintenez ✚ pour lancer un scan rapide de la zone environnante. Cela permet à Batman d'analyser des preuves ou de marquer les emplacements des trophées de l'Homme-mystère encore inaccessibles pour y revenir plus tard.

PRÉDATEUR

Batman s'est entraîné pendant des années pour devenir un combattant expert qui chasse dans l'ombre et inspire la peur aux criminels de Gotham City. Il va devoir utiliser toutes les techniques et les outils qu'il a développés au fil des années, afin de survivre à la nuit d'Halloween dans Gotham City.

POINTS D'OBSERVATION

Les points d'observation, comme les gargouilles et les poutres en acier, permettent à Batman de suivre ses ennemis en hauteur, sans se faire remarquer. Appuyez sur RB pour passer rapidement d'un point d'observation à un autre à l'aide du grappin.

PRÉDATEUR

ÉLIMINATIONS INVERSÉES

Si un ennemi passe sous Batman lorsqu'il se trouve sur ou suspendu à un point d'observation, appuyez sur Y pour effectuer une élimination inversée. Les ennemis remarqueront à coup sûr qu'un de leurs camarades est suspendu par les pieds. Batman devra donc se déplacer rapidement vers une autre zone s'il ne veut pas être découvert.

GRILLES AU SOL ET BOUCHES D'AERATION

GRILLES AU SOL

On trouve des réseaux de grilles au sol partout dans Gotham , ils permettent à Batman de traverser une zone discrètement. Pour vous introduire sous une grille au sol, appuyez sur RT + B. Batman s'introduira automatiquement sous la grille au sol la plus proche, même s'il se trouve à quelques mètres de l'entrée.

REMARQUE : les ennemis peuvent repérer Batman sous une grille au sol s'il sait qu'il se trouve dans la zone.

CONDUITS DE VENTILATION

On peut trouver des conduits de ventilation sur de nombreux murs à l'extérieur et à l'intérieur. En général, ils relient deux réseaux de grilles au sol. Batman peut se déplacer en toute sécurité entre les niveaux supérieurs et inférieurs sans que ses adversaires l'entendent. Il peut également s'introduire dans des conduits de ventilation en utilisant le grappin pour atteindre directement l'entrée.

En appuyant sur Y lorsqu'un un ennemi approche, Batman peut effectuer une élimination par la ventilation lorsqu'il se trouve près d'une entrée couverte.

COUVERTURE EN COIN

Dans les zones de prédateur, Batman peut se cacher derrière des coins en appuyant sur RT + A.

ÉLIMINATION EN COIN

Si un ennemi s'approche d'un coin où se cache Batman, ce dernier peut effectuer une élimination en coin en appuyant sur Y quand il y est invité. Cette manœuvre est considérée comme une élimination silencieuse.

PRÉDATEUR

ELIMINATIONS

ÉLIMINATION SILENCIEUSE

Maintenez RT pour que Batman s'accroupisse, ce qui lui permet de se déplacer silencieusement. Lorsqu'il est accroupi, placez Batman derrière un ennemi et appuyez sur Y pour effectuer une élimination silencieuse.

MULTI-ÉLIMINATIONS PAR INTIMIDATION

La multi-élimination par intimidation permet à Batman de vaincre jusqu'à trois ennemis en même temps. Pour initier une multi-élimination par intimidation, appuyez sur X quand vous êtes proche d'un ennemi distrait. Ensuite, déplacez la caméra pour voir l'ennemi suivant et appuyez de nouveau sur X pour continuer l'élimination.

Batman doit effectuer une élimination silencieuse avant de pouvoir initier une autre multi-élimination par intimidation.

PRÉDATEUR

ÉLIMINATION SUR REBORD

Lorsqu'il est suspendu à un rebord, Batman peut discrètement neutraliser un ennemi en se déplaçant près de lui et en appuyant sur Y. Si l'adversaire est trop loin pour subir une élimination sur rebord, Batman utilisera la Bat-griffe pour tirer l'ennemi vers lui avant d'effectuer une élimination silencieuse.

GADGETS

Combattre le crime à Gotham n'est pas chose aisée. Le plus grand détective du monde a de nombreux gadgets à sa disposition pour l'aider dans ses fonctions. Appuyez sur ✚ pour ouvrir le menu des gadgets. Déplacez le R pour mettre en surbrillance un gadget, puis appuyez sur RT pour vous en équiper.

Batman a accès à plusieurs gadgets au début de son aventure, mais des gadgets supplémentaires peuvent être débloqués ou améliorés en terminant des missions ou des défis en R.A., ou encore en achetant des améliorations WayneTech.

BATARANG

Outil polyvalent, le Batarang est la principale attaque à distance de Batman. Pour viser manuellement avec un Batarang, équipez-vous-en depuis le menu des gadgets. Maintenez LT pour viser, puis appuyez sur RT pour le lancer. Appuyez sur LT pour lancer un Batarang rapide, quel que soit le gadget dont Batman est équipé à ce moment-là.

BATARANG TÉLÉCOMMANDÉ

Il est possible de diriger des Batarangs télécommandés pour frapper des cibles difficiles à atteindre. Maintenez LT pour préparer le Batarang télécommandé, puis appuyez sur RT pour le lancer. Batman garde le contrôle du Batarang télécommandé jusqu'à ce que celui-ci touche une surface/cible, ou jusqu'à ce que Batman subisse une attaque. Batman n'en gardera pas le contrôle si le gadget vole hors de portée.

COMMANDES DES BATARANGS TÉLÉCOMMANDÉS

Tourner ..... L / R
Freiner ..... LT
Accélérer ..... RT
Demi-tour ..... LT + RT
Vol horizontal auto ..... RB
Quitter ..... B

BAT-GRIFFE

La Bat-griffe est utilisée pour tirer des objets ou des ennemis plus près de Batman. Maintenez LT pour préparer la Bat-griffe, puis appuyez sur RT pour la lancer. Le réticule de visée se positionnera automatiquement sur une cible proche.

GEL EXPLOSIF

Le gel explosif peut détruire des murs fragiles ou être utilisé pendant les combats. Maintenez LT et appuyez sur RT pour appliquer une charge, puis appuyez sur L pour faire exploser la charge de gel en surbrillance.

Batman peut activer jusqu'à trois charges de gel explosif en même temps. Les charges se régénèrent immédiatement après explosion.

TYROLIENNE

La tyrolienne permet à Batman de lancer un fil tendu entre deux points, ce qui lui permet de parcourir très rapidement des distances horizontales.

Pour lancer la tyrolienne, maintenez LT afin de faire apparaître le réticule de visée et déplacez le R pour trouver un point d'attache. Les flèches au-dessus et en dessous du réticule de visée deviennent vertes pour indiquer que la surface est adaptée.

Une fois en place, Batman se laisse automatiquement glisser le long de la tyrolienne. Appuyez sur B pour descendre de la tyrolienne ou appuyez sur RB pour marcher sur le fil. Lorsque vous marchez sur le fil, appuyez sur Y pour recommencer à glisser le long de la tyrolienne.

En maintenant LT, Batman peut également lancer une autre tyrolienne lorsqu'il glisse sur un fil. Le temps ralentit lorsque Batman vise, ce qui lui donne largement le temps d'orienter son tir.

BALLES FUMIGÈNES

Lorsque Batman est équipé des balles fumigènes, il peut s'en servir en maintenant LT pour viser puis RT pour les lancer, ou il peut les laisser tomber à ses pieds en appuyant sur LT + RB. Quand vous visez manuellement, un arc de visée apparaît pour lancer les balles fumigènes.

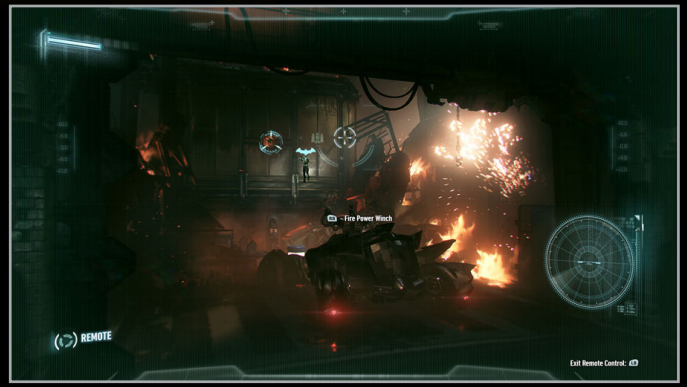
REMARQUE : le mode Détection s'active automatiquement lorsque Batman entre dans la fumée.

FUITE

Les balles fumigènes permettent à Batman d'échapper aux ennemis qui le poursuivent, ce qui lui donne du temps pour réexaminer la situation. Quand vous êtes repéré par des criminels armés, appuyez sur Y pour lâcher des balles fumigènes. Les ennemis qui vous poursuivent se dirigeront vers la fumée, donc veillez à quitter la zone avant leur arrivée.

GADGETS

TÉLÉCOMMANDE DE LA BATMOBILE



Batman peut prendre le contrôle de la Batmobile à tout moment en s'équipant de la télécommande de la Batmobile. La Batmobile a une portée limitée lorsqu'elle est pilotée à distance. L'emplacement actuel de Batman est indiqué par un symbole de chauve-souris et une flèche directionnelle au bord de l'écran. Appuyez à tout moment sur LB pour arrêter le pilotage à distance de la Batmobile.

REMARQUE : Batman montera automatiquement dans la Batmobile si elle passe assez près de l'endroit où il se trouve.

ÉCRANS DU JEU

À PIED

1. BOUSSOLE

La boussole indique la direction vers laquelle la caméra est orientée. Tous les repères actifs sont représentés sur la boussole par des marqueurs de couleur vive.

2. XP

La barre verte en haut à gauche affiche le niveau actuel d'expérience (XP) de Batman. Batman peut gagner de l'XP en terrassant des criminels. Quand la barre verte est pleine, il peut acheter une amélioration WayneTech.

3. SANTÉ / ARMURE

Indique les niveaux actuels de santé et d'armure de Batman. L'armure de Batman diminue (s'il en a une) ou il perd de la santé lorsqu'il est frappé au corps à corps ou s'il essuie des tirs d'armes à feu. Batman doit repartir du dernier point de contrôle s'il perd toute sa santé.

4. COMPTEUR / JAUGE DE COMBO

Le compteur de combo augmente lorsque Batman réussit plusieurs coups et contres à la suite face à ses ennemis. Quand la jauge est pleine, Batman peut effectuer une seule élimination et assommer immédiatement un adversaire. Les plus gros combos accordent de l'XP supplémentaire mais le compteur se remet à zéro dès que Batman est touché par un ennemi.

5. GADGET ÉQUIPÉ

Indique le gadget équipé par Batman.

ÉCRANS DU JEU

BATMOBILE - MODE POURSUITE

1. BOUSSOLE

La boussole indique la direction vers laquelle la caméra est orientée. Tous les repères actifs sont représentés sur la boussole par des marqueurs de couleur vive. Des flèches directionnelles apparaissent également sur la route pour guider Batman jusqu'au marqueur actif.

2. BLINDAGE

Indique le niveau de blindage actuel de la Batmobile. La Batmobile sera détruite si son niveau de santé s'épuise, ce qui contraindra Batman à recommencer à partir du dernier point de contrôle.

3. POSTCOMBUSTION

Indique la quantité actuelle de postcombustion disponible. La postcombustion permet de réaliser une puissante accélération pendant un court instant. Elle se recharge automatiquement lorsqu'elle elle n'est pas utilisée.

4. RADAR

Le radar de la Batmobile indique les véhicules et les drones ennemis à proximité.

ÉCRANS DU JEU

BATMOBILE - MODE COMBAT

1. RÉTICULE

Indique la direction dans laquelle les systèmes d'armement de la Batmobile sont pointés. Déplacez le réticule de visée avec le Ⓡ.

2. GÉNÉRATEUR DES ARMES DE LA BATMOBILE

Indique le niveau de préparation des systèmes d'armement de la Batmobile. La jauge se remplit lorsque Batman frappe des véhicules ennemis et elle diminue lorsque la Batmobile est touchée.

BATMOBILE

Développée par Lucius Fox, la Batmobile est le moyen de transport principal de Batman dans les rues de Gotham. Qu'il soit sur ou au-dessus de la rue, du moment que le lieu est accessible par la route, Batman peut appeler la Batmobile en appuyant sur LB. L'ordinateur de suivi de la Batmobile peut retrouver Batman n'importe où dans Gotham, alors n'hésitez pas à l'utiliser.

Batman doit recommencer du dernier point de contrôle si la Batmobile est détruite, même s'il n'est pas à l'intérieur à ce moment-là. Prenez bien soin d'elle, elle est unique en son genre.

BATMOBILE

DÉFENSE ÉLECTROCHOC

La Batmobile est équipée d'un système de défense électrochoc qui repousse les assaillants ennemis se déplaçant à pied. Les tiges conductrices avant et arrière infligent automatiquement une décharge à tous les criminels qui s'approchent de la Batmobile, les écartant du véhicule.

UNITÉS DE MÉDECINE LÉGALE ET DE CONFINEMENT

La Batmobile sert aussi de laboratoire de médecine légale mobile. Elle est équipée de plusieurs outils spécialisés qui aideront Batman à lutter contre les criminels de Gotham City. Suivez les instructions à l'écran lorsque Batman doit se servir de ces outils.

Située à l'arrière du véhicule, l'unité de confinement est utilisée pour transporter des criminels dangereux jusqu'au G.C.P.D., ainsi que pour emmener des civils en lieu sûr.

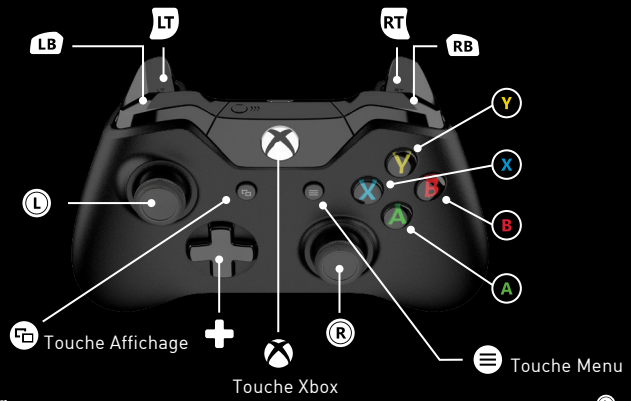
MODE POURSUITE

Alimentée par un moteur hybride WayneTech à énergie électrique et thermique, la Batmobile peut prendre en chasse tous les véhicules criminels en mode Poursuite.

Maintenez RT pour accélérer et dirigez-vous avec le L.

BATMOBILE

COMMANDES DU MODE POURSUITE



Tourner L
Regarder aux alentours ..... R
Inverser la vue ..... R
Changer la vue ..... RB
Accélérer ..... RT
Sortir de la Batmobile ..... LB
Mode combat ..... LT (Maintenir)
Freiner / Reculer X
Dérapage contrôlé ..... RT + X (Maintenir)

BATMOBILE

Postcombustion ..... Y
Missiles immobilisants ..... B
S'éjecter et planer ..... A, A
Burn ..... RT + X
Dérapage en cercle ..... RT + X + L
Dérapage en postcombustion ..... RT + X + Y + L

POSTCOMBUSTION

Appuyez sur Y pour activer la postcombustion de la Batmobile et bénéficier d'une puissante accélération pendant une courte durée. La jauge de postcombustion à droite de l'écran diminue lorsque vous maintenez Y enfoncé. La postcombustion se recharge automatiquement avec le temps lorsqu'elle n'est pas utilisée.

DÉRAPAGE

Maintenez X lorsque vous accélérez pour déraper dans les virages. Vous pourrez ainsi prendre des virages serrés avec une perte minimale de vitesse.

S'ÉJECTER

Appuyez sur A, A pour activer le système d'éjection électromagnétique de la Batmobile et projeter Batman haut dans les airs pour qu'il commence à planer.

MISSILES IMMOBILISANTS

La Batmobile est équipée de missiles immobilisants non mortels qui peuvent arrêter net tout véhicule en mouvement. Quand la Batmobile a verrouillé un véhicule ennemi, appuyez sur B pour lancer un missile immobilisant.

REMARQUE : pour arrêter un véhicule blindé, plusieurs tirs réussis de missiles immobilisants peuvent être nécessaires.

MODE COMBAT

Quand la situation exige une puissance de feu importante, la Batmobile peut passer en mode combat presque instantanément. Son canon de 60 mm est chargé d'obus pénétrants explosifs qui peuvent détruire les drones blindés. Son canon vulcain est équipé de balles anti-émeute non mortelles qui peuvent arrêter d'importants groupes de criminels.

Maintenez LT pour faire passer la Batmobile en mode combat.

COMMANDES DU MODE COMBAT

Mode combat ..... LT **(Maintenir)**
Se déplacer L
Viser ..... R
Zoomer ..... R
Canon vulcain / Lancer le treuil électrique ..... RB
Canon lourd ..... RT
Sortir de la Batmobile ..... LB
Barrage de missiles X
Propulseurs d'évasion ..... L + A

CANON DE 60 MM

Le canon de 60 mm de la Batmobile est l'outil idéal pour détruire les drones blindés. Pointez le réticule sur la cible voulue et appuyez sur RT pour tirer.

REMARQUE : Batman ne tirera pas directement sur les criminels avec le canon de 60 mm. Si Batman essaie de tirer avec le canon de 60 mm sur un ennemi à pied, le suppresseur d'émeute tirera une balle non mortelle à la place.

CANON VULCAIN ET DISPOSITIF ANTI-ÉMEUTE

Le canon vulcain convient parfaitement pour détruire les drones au blindage léger. Appuyez sur RB pour faire feu avec le canon vulcain, ou maintenez RB pour effectuer des tirs soutenus. Veuillez noter que le canon vulcain est plus efficace en rafales modérées, car sa précision diminue avec le temps lors de tirs soutenus.

La Batmobile est également équipée de la dernière technologie anti-émeute, notamment d'un canon spécialisé qui tire des balles non mortelles. Appuyez sur RB afin de tirer avec le dispositif anti-émeute sur des criminels pour les assommer instantanément.

REMARQUE : Batman ne gagne pas d'XP quand il assomme des criminels avec le dispositif anti-émeute.

BATMOBILE

BARRAGE DE MISSILES

Un système de barrage de missiles est également intégré à la Batmobile. Il peut être utilisé pour détruire les drones blindés. Ce système doit tout d'abord être chargé, ce qui oblige Batman à réussir plusieurs tirs avec le canon de 60 mm avant de pouvoir tirer un barrage de missiles. La jauge diminuera si la Batmobile est touchée par des tirs ennemis. Attaquez les drones ennemis jusqu'à ce que la jauge incurvée sous le réticule soit remplie. Appuyez sur X à plusieurs reprises pour verrouiller plusieurs cibles.

PROPULSEURS D'ÉVASION

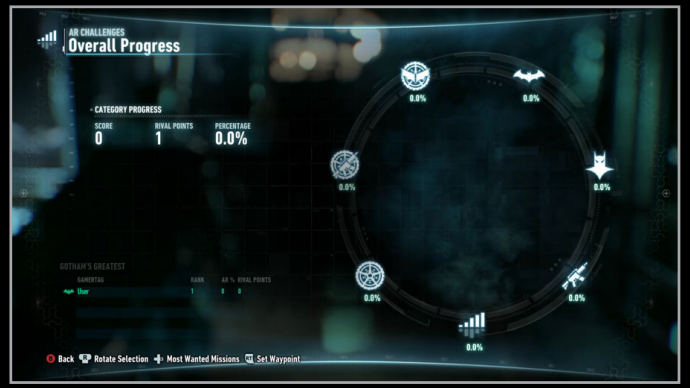
L'ordinateur de combat de la Batmobile peut prévoir les actions ennemies et les afficher à l'écran, ce qui permet à Batman d'échapper facilement aux attaques. Appuyez sur A tout en déplaçant le L pour esquiver dans n'importe quelle direction.

BATMOBILE

TREUIL ÉLECTRIQUE

Le dernier outil dans l'arsenal de la Batmobile est son treuil électrique ultra-résistant, qui a de nombreuses utilités. Un réticule de visée apparaît sur toutes les cibles potentielles du treuil électrique. Appuyez sur RB pour fixer le treuil électrique à l'objet. Il peut être utilisé pour créer des rampes improvisées, ouvrir des portes ou même tirer la Batmobile à la verticale le long des murs.

DÉFIS / TRAQUE



DÉFIS

Appuyez sur ✚ pour ouvrir le menu des défis. Utilisez le Ⓛ ou le Ⓡ pour choisir un défi et appuyez sur RT pour confirmer votre choix. Les défis sont séparés en plusieurs catégories, toutes conçues pour tester les limites de Batman.

DÉFIS / TRAQUE

CATÉGORIES DES PERSONNAGES

Vous pouvez télécharger des défis supplémentaires mettant en avant d'autres personnages de l'univers Batman. Consultez le menu du contenu téléchargeable dans le menu principal pour découvrir ceux qui sont disponibles.

TRAQUE

Appuyez sur ✚ pour ouvrir le menu traque. Le menu traque permet à Batman de suivre facilement les différentes missions principales et secondaires qu'il peut entreprendre à Gotham City. Utilisez le Ⓛ ou le Ⓡ pour choisir une catégorie de mission et appuyez sur RT pour placer un marqueur menant au prochain objectif ou au point de départ dans cette catégorie.

Choisissez l'onglet en bas du menu circulaire afin de voir la progression globale de Batman dans chaque catégorie de traque.

MENUS DU JEU

MENU PRINCIPAL

NOUVELLE HISTOIRE / CONTINUER L'HISTOIRE

Commencez l'histoire depuis le début ou continuez à partir du dernier point de contrôle.

ÉPISODES D'ARKHAM

Vivez les histoires d'autres personnages de l'univers de *Batman™: Arkham Knight*.

MENUS DU JEU

CONTENU TÉLÉCHARGEABLE

Découvrez tout le contenu téléchargeable disponible pour *Batman™: Arkham Knight*.

DÉFIS EN R.A.

Relevez plusieurs défis uniques conçus pour tester les limites de chaque compétence dont dispose Batman.

GALERIES

Admirez toutes les apparences achetées ou débloquées pour la Batmobile et les différents personnages.

BONUS

Consultez le synopsis de l'histoire, les concepts artistiques débloqués, les statistiques de jeu, les trophées des personnages et les crédits.

WBPlay™

Connectez-vous à votre compte WBPlay™ en utilisant vos identifiants WBID, ou inscrivez-vous pour créer un nouveau compte WBPlay™.

OPTIONS

Réglez les options du jeu et les options audio, et consultez les commandes.

MENUS DU JEU

MENU PAUSE

Appuyez à tout moment sur ☰ pour accéder au menu pause.

REPRENDRE

Reprenez votre partie.

OPTIONS DE JEU

Changez plusieurs options du jeu, comme l'inversion des commandes, les astuces et l'assistance caméra. Consultez la section de ce manuel concernant les options pour en savoir plus.

OPTIONS AUDIO

Réglez le volume des effets sonores, de la musique et des dialogues. Vous pouvez aussi activer ou désactiver les sous-titres.

COMMANDES

Consultez le schéma comprenant une liste de toutes les commandes disponibles. Utilisez le Ⓛ, Ⓡ ou les ✚ pour basculer entre les schémas de commandes pour Batman, le mode poursuite et le mode combat.

RECOMMENCER

Recommencez la partie depuis le dernier point de contrôle. Une notification apparaîtra pour vous indiquer de quand date la dernière sauvegarde.

MENUS DU JEU

QUITTER

Quittez le jeu et revenez au menu principal. Toute progression non sauvegardée sera perdue.

CARTE

CARTE
OBJECTIFS PRINCIPAUX :
• Empêcher l'Épouvantail de faire exploser la bombe de toxine de terreur
• Rejoindre le commissaire Gordon près du Bat-signal sur le toit du G.C.P.D.
PANESSA STUDIOS
BLEAKE ISLAND
Fermer

Appuyez sur le ⧉ pendant la partie pour ouvrir le menu de la carte. Plusieurs marqueurs indiquent les points de départ des missions et des défis en R.A. Si Batman est en mission, son objectif principal sera affiché en haut à gauche. Le quartier de Gotham City dans lequel Batman se trouve, ainsi que le niveau de menace globale de ce quartier, est indiqué en haut à droite.

MARQUEURS PERSONNALISÉS

Pour placer un marqueur personnalisé, utilisez le L afin de déplacer le réticule vers la position voulue et appuyez sur Y. Appuyez de nouveau sur Y pour supprimer le marqueur personnalisé. Un marqueur actif fait apparaître sur la boussole un indicateur que doit suivre Batman. Des flèches directionnelles apparaissent aussi sur la chaussée lorsqu'un marqueur est activé et que Batman se trouve dans la Batmobile.

COMMANDES DE LA CARTE

Déplacer la carte L
Faire tourner la carte ..... R
Zoom avant ..... RT
Zoom arrière ..... LT
Placer / Enlever un marqueur ..... Y

BIOGRAPHIES DES PERSONNAGES

Appuyez sur ☰ pour afficher l'écran de la carte. Appuyez ensuite sur RB pour atteindre l'écran des biographies des personnages. Des informations supplémentaires sont débloquées lorsque Batman rencontre des personnages importants au cours de son aventure.

MENUS DU JEU

WAYNETECH

Appuyez sur le ☰ pour afficher l'écran de la carte. Appuyez ensuite sur RB pour atteindre le menu WayneTech. Batman peut dépenser des points d'amélioration pour débloquer des compétences de combat et des gadgets supplémentaires, ou pour améliorer la tenue de Batman V8.03 ou la Batmobile. Chaque amélioration est accompagnée d'une courte description lorsqu'elle est en surbrillance.

OBTENIR DES AMÉLIORATIONS

Les points d'amélioration sont obtenus en gagnant des points d'expérience. La jauge à droite de l'écran indique le nombre de points d'expérience à obtenir avant d'accéder au point d'amélioration suivant. Vous pouvez gagner des points d'expérience dans le jeu en terminant des missions et des défis en R.A., en trouvant les trophées de l'Homme-mystère et en réalisant d'importants combos pendant un combat.

CATÉGORIES DES AMÉLIORATIONS

COMBAT

Les améliorations de combat donnent à Batman des compétences supplémentaires pendant les combats au corps à corps.

GADGETS (COMPÉTENCE)

Les améliorations de gadgets augmentent les capacités des différents gadgets de Batman ou proposent des utilisations alternatives de ces gadgets dans des situations différentes, par exemple lorsque vous planez.

MENUS DU JEU

GADGETS (TECHNOLOGIE)

Améliore des gadgets supplémentaires comme le brouilleur et les balles fumigènes, entre autres.

TENUE DE BATMAN

Augmente les capacités de la tenue de Batman, offrant notamment plus de résistance à l'armure contre les attaques au corps à corps et à distance, et améliorant votre capacité à planer.

ARMES DE LA BATMOBILE

Augmente l'efficacité des armes de la Batmobile.

BATMOBILE

Améliore les compétences de blindage, de postcombustion et d'éjection de la Batmobile.

MENUS DU JEU

L'HOMME-MYSTÈRE

Appuyez sur le RT pour afficher l'écran de la carte. Appuyez ensuite sur RB pour atteindre le menu de l'Homme-mystère.

Toutes les villes ont des secrets, mais Gotham City en a beaucoup plus que la normale. L'Homme-mystère a caché de nombreux défis dans toute la ville, tous conçus pour tester les limites du talent de détective de Batman.

Énigmes : Des énigmes simples à résoudre en scannant le bon objet de l'environnement.

Casse-têtes : Des casse-têtes plus compliqués qui, une fois résolus, vous octroient un trophée de l'Homme-mystère.

Secrets : Des objets spéciaux destructibles cachés parmi les gratte-ciels et les ruelles de Gotham City.

OPTIONS DU JEU

Vous pouvez accéder aux options du jeu via le menu principal ou le menu Pause.

INVERSER LA VUE

Change les commandes verticales de la caméra. Ce paramètre est désactivé par défaut.

INVERSER LA ROTATION

Change les commandes horizontales de la caméra. Ce paramètre est désactivé par défaut.

INVERSER LES COMMANDES DE VOL

Change les commandes verticales de Batman lorsqu'il plane. Ce paramètre est activé par défaut.

INVERSER LES COMMANDES DE VOL DU BATARANG

Change les commandes verticales lorsque vous utilisez un Batarang télécommandé. Ce paramètre est activé par défaut.

ASSISTANCE CAMÉRA

Active ou désactive les fonctionnalités de l'assistance caméra pendant les combats. Ce paramètre est activé par défaut.

OPTIONS DU JEU

ASTUCES

Active ou désactive les astuces dans le jeu. Ce paramètre est activé par défaut.

VIBRATIONS

Active ou désactive les vibrations de la manette. Ce paramètre est activé par défaut.

LUMINOSITÉ

Règle la luminosité générale du jeu.

MENTIONS LÉGALES ET CLASSIFICATION

CONTRAT DE LICENCE DU LOGICIEL
Le présent Contrat de licence utilisateur .nal (« Contrat ») est un contrat légal conclu entre vous et WB Games Inc., entreprise dûment constituée conformément aux lois de l'État de Washington, dont le siège se trouve 12131 113th Avenue NE, Suite 300, Kirkland, WA, États-Unis (« WB Games »). Il régit le produit de loisir interactif, y compris le logiciel ci-joint, les supports associés et tout matériel imprimé (collectivement, le « Produit »). En installant le Produit, en y accédant, en y jouant ou en l'utilisant de quelque façon que ce soit, vous acceptez de vous soumettre aux conditions de ce Contrat. Vous ne devez pas installer ce Produit, ni y accéder, y jouer ou l'utiliser de quelque façon que ce soit si vous n'acceptez pas l'intégralité des conditions du présent Contrat.

LICENCE DU LOGICIEL
WB Games vous octroie le droit et la licence non exclusifs, non transférables, révocables et limités d'utiliser un exemplaire de ce Produit uniquement et exclusivement à des .ns d'utilisation personnelle. WB Games se réserve tous les droits non spéci.quement octroyés en vertu du présent Contrat. Ce Produit est cédé sous licence et non vendu. Votre licence ne vous confère aucun titre ou propriété sur ce Produit et ne saurait être interprétée comme une vente de quelque droit que ce soit concernant le Produit. Le Produit contient des logiciels de polices de caractères sous licences appartenant à des tiers. Ces logiciels de polices de caractères doivent être utilisés uniquement avec le Produit et ne doivent en aucun cas être extraits du Produit. Tout droit, titre et intérêt sur et pour le présent Produit ainsi que sur tous les exemplaires (y compris, mais sans s'y limiter, un ou tous les titres, codes machines, technologies, thèmes, objets, personnages, noms de personnage, histoires, dialogues, accroches, emplacements, concepts, travail artistique, musique, etc.) est détenu par WB Games ou ses concédants de licence. Le présent Produit est protégé par les lois américaines sur le droit d'auteur, les traités et conventions internationaux sur le droit d'auteur et d'autres lois. Le présent Produit comprend des œuvres sous licence et les concédants de licence de WB Games peuvent protéger leurs droits en cas d'infraction au présent Contrat.

Vous ne pouvez : (1) copier le Produit dans son intégralité sur un disque dur ou autre périphérique de stockage ; (2) distribuer, louer, prêter ou concéder sous licence tout ou partie du Produit ; (3) modifier ou préparer des oeuvres dérivées du Produit ; (4) transmettre le Produit sur un réseau, par téléphone ou par tout moyen électronique, ou permettre l'utilisation du Produit dans un réseau, une configuration multiutilisateur ou un accès à distance, sauf dans le cadre d'une partie multijoueur en réseau du Produit sur des réseaux autorisés ; (5) concevoir ou distribuer des niveaux non autorisés ; (6) analyser par rétrotechnique le Produit, extraire le code source, ou essayer autrement de recréer ou découvrir tout code source sous-jacent, idées, algorithmes, formats de .chier, programmation ou interfaces d'interopérabilité du Produit par tout moyen quel qu'il soit, sauf dans la mesure expressément autorisée par la loi nonobstant une disposition contractuelle contraire, et seulement après avoir informé WB Games par écrit des activités visées ; (7) exporter ou réexporter le Produit ou toute copie ou adaptation en infraction aux lois en

vigueur sans avoir obtenu au préalable une licence distincte auprès de WB Games (que WB Games peut octroyer ou ne pas octroyer à sa seule discrétion) et WB Games peut facturer des frais pour de telles licences distinctes.

Étant donné que WB Games souffrirait des dommages irréparables si les termes du présent Contrat n'étaient pas spéci.quement appliqués, vous acceptez que WB Games ait droit, sans obligation, autre garantie ou preuve de dégâts, à des recours équitables appropriés en matière de non-respect du présent Contrat outre les autres recours que WB Games pourrait avoir autrement en vertu des lois en vigueur. En cas de procès intenté par l'une ou l'autre des parties présentes au Contrat, la partie gagnante d'un tel procès sera autorisée à recouvrer auprès de l'autre partie tous les frais, honoraires d'avocats et autres dépenses encourus par ladite partie gagnante au cours du procès.

SERVICE CLIENTÈLE
Dans le cas improbable d'un problème avec votre Produit, de simples instructions devraient suf. re à y remédier. Veuillez prendre contact avec le service clientèle de WBIE par téléphone au (+33) 155695083, par courriel à support@wbgames.comavant de renvoyer le Produit à un détaillant. Merci de ne pas renvoyer de Produit à WBIE sans nous avoir préalablement contactés.

GARANTIE LIMITÉE
WB Games garantit, dans toute la mesure de ses capacités, à l'acheteur consommateur d'origine du Produit, que le support sur lequel le Produit est enregistré est exempt de tout vice de matériau et de fabrication pour une période de cent quatre-vingts (180) jours à partir de sa date d'achat. En cas de détection d'un vice de matériau ou de fabrication pendant cette période de garantie de cent quatre-vingts (180) jours, WB Games s'engage à réparer ou remplacer gratuitement le Produit, selon son choix. Si le Produit n'est plus disponible, WB Games peut, à sa seule discrétion, remplacer le Produit par un autre produit de valeur comparable. Cette garantie ne s'applique à l'acheteur d'origine que si la date d'achat a été enregistrée à un point de vente ou que le client peut démontrer (à la satisfaction de WB Games) que le Produit a été acheté au cours des cent quatre-vingts (180) derniers jours.

POUR BÉNÉFICIER DE LA GARANTIE :
Veuillez signaler au service clientèle de WBIE le problème qui nécessite l'application de la garantie en contactant WBGames à support@wbgames.com. Si le technicien de WBIE ne peut pas résoudre le problème par téléphone ou par e-mail, il pourra vous autoriser à renvoyer le Produit, à vos risques et périls, frais de port et assurance prépayés à votre charge, accompagné de votre reçu d'achat daté ou d'une preuve d'achat similaire, dans la période de garantie de cent quatre-vingts (180) jours à l'adresse suivante :

Pole To Win Co.,
Ltd. Attn: Warner Bros.
Tech Support 9th Floor,
Skypark 1 8 Elliot Place
Glasgow G3 8EP
Écosse

WB Games ne peut être tenu responsable de retours non autorisés du Produit et se réserve le droit de renvoyer au client tout retour de Produit non autorisé. La garantie limitée est déclarée nulle et non avenue si : (a) le défaut constaté sur le Produit découle d'abus, d'une utilisation non conforme, de manque de soin ou de négligence ; (b) le Produit est utilisé avec des produits non vendus par ou n'étant pas sous licence du fabricant de plate-forme approprié ou de WB Games (y compris, de manière non exhaustive, les améliorations de jeu ne faisant pas l'objet d'une licence et les dispositifs de copie, adaptateurs et alimentations électriques) ; (c) le Produit est utilisé à des .ns commerciales (y compris la location) ; (d) le Produit est modi.é ou altéré ; ou (e) le numéro de série du Produit a été altéré, dégradé ou effacé.

LIMITES DE GARANTIE/CLAUSE DE NONRESPONSABILITÉ
À L'EXCEPTION DES DISPOSITIONS EXPRESSÉMENT STIPULÉES DANS LA PRÉSENTE ET DANS LA MESURE AUTORISÉE PAR LA LOI EN VIGUEUR, LE PRODUIT VOUS EST FOURNI DANS LE CADRE DU PRÉSENT CONTRAT « TEL QUEL » SANS AUCUNE GARANTIE D'AUCUNE SORTE. DANS LA MESURE AUTORISÉE PAR LA LOI EN VIGUEUR, LA GARANTIE LIMITÉE EXPRESSE DÉCRITE CI-AVANT REMPLACE TOUTES AUTRES GARANTIES ET REPRÉSENTATIONS. SAUF COMME INDIQUÉ DANS LA GARANTIE LIMITÉE SUSMENTIONNÉE, WB GAMES DÉCLINE TOUTE RESPONSABILITÉ RELATIVE À TOUTE AUTRE GARANTIE EXPRESSE OU TACITE, CONDITION OU AUTRE TERME APPLICABLES À CE PRODUIT, Y COMPRIS, DE MANIÈRE NON EXHAUSTIVE, LES GARANTIES TACITES, LES CONDITIONS OU AUTRES TERMES DE CONDITION, D'UTILISATION ININTERROMPUE, DE QUALITÉ MARCHANDE, D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER ET DE NON-CONTREFAÇON. CERTAINS PAYS NE PERMETTENT PAS L'EXCLUSION DE CERTAINES GARANTIES TACITES, CERTAINES CONDITIONS OU CERTAINS AUTRES TERMES, IL SE PEUT DONC QUE L'EXCLUSION SUSMENTIONNÉE NE VOUS CONCERNE PAS. CETTE GARANTIE VOUS CONFÈRE DES DROITS SPÉCIFIQUES RECONNUS PAR LA LOI, DONT ÉVENTUELLEMENT CERTAINS DROITS VARIANT D'UN PAYS À L'AUTRE. DANS L'ÉVENTUALITÉ OÙ UNE GARANTIE DE CE TYPE NE POURRAIT ÊTRE EXCLUE, LESDITES GARANTIES APPLICABLES À CE PRODUIT SONT LIMITÉES À LA PÉRIODE DE CENT QUATRE-VINGTS (180) JOURS PRÉCÉDEMMENT DÉCRITE.

LIMITATION DE RESPONSABILITÉ
DANS LA MESURE AUTORISÉE PAR LA LOI EN VIGUEUR, WB GAMES NE SAURAIT EN AUCUN CAS ÊTRE RESPONSABLE POUR UN QUELCONQUE DES DÉGÂTS SUIVANTS : (1) DIRECT ; (2) SPÉCIAL ; (3) CONSÉCUTIF ; (4) PUNITIF ; (5) INDIRECT ; (6) DOMMAGES MATÉRIELS ; (7) PERTE DE SURVALEUR ; (8) DÉFAILLANCE OU DYSFONCTIONNEMENT INFORMATIQUE ; ET (9) DOMMAGES POUR BLESSURES CORPORELLES (SAUF SI DE TELLES BLESSURES SONT DUES À LA NÉGLIGENCE DE WB GAMES), RÉSULTANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT, MÊME SI WB GAMES A ÉTÉ INFORMÉ DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES. LA RESPONSABILITÉ DE WB GAMES NE DEVRA PAS DÉPASSER LE PRIX RÉELLEMENT PAYÉ POUR LA LICENCE D'UTILISATION DE CE PRODUIT. CERTAINS PAYS N'AUTORISENT PAS LA LIMITATION OU L'EXCLUSION DE CERTAINES CATÉGORIES DE DOMMAGES, DE SORTE QUE LES LIMITATIONS OU EXCLUSIONS CI-DESSUS PEUVENT NE PAS S'APPLIQUER À VOUS ET VOUS POUVEZ ÉGALEMENT DISPOSER D'AUTRES DROITS LÉGAUX VARIANT D'UN PAYS À L'AUTRE. LE CAS ÉCHÉANT, LA RESPONSABILITÉ DE WB GAMES SERA LIMITÉE DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA LOI EN VIGUEUR. RIEN DANS LE PRÉSENT CONTRAT NE SAURAIT ÊTRE INTERPRÉTÉ COMME LIMITANT OU EXCLUANT LA RESPONSABILITÉ DE WB GAMES DANS LES CAS OÙ UNE TELLE RESPONSABILITÉ NE PEUT ÊTRE LIMITÉE OU EXCLUE EN VERTU DE LA LOI EN VIGUEUR.

UTILISATEURS FINAUX UNIQUEMENT
Les limitations ou exclusions de garantie et responsabilité contenues dans le présent Contrat n'affectent ni ne portent préjudice aux droits statutaires du consommateur, à savoir une personne faisant l'acquisition de bien autrement que dans le cadre d'affaires. Les limitations ou exclusions de garantie, recours ou responsabilité contenus dans le présent Contrat vous sont applicables uniquement dans la mesure où ces limitations ou exclusions sont permises par les lois de la juridiction où vous vous trouvez.

GÉNÉRALITÉS
Les conditions établies dans ce Contrat, y compris les limitations de garantie/clause de non-responsabilité et limitation de responsabilité, sont des éléments fondamentaux à la base du contrat conclu entre WB Games et vous. WB Games ne pourrait fournir le Produit dans la réalité économique sans de telles limitations. De telles limitations de garantie/clause de non-responsabilité et limitation de responsabilité s'appliquent au béné.ce des concédants de licence, successeurs et cessionnaires de WB Games. Le présent Contrat représente l'intégralité du contrat concernant cette licence entre les parties et remplace tous les contrats et interprétations précédents conclus entre elles à l'égard du sujet du présent document. Le présent contrat ne peut être modi.é que par un écrit souscrit par les deux parties. Si une quelconque des dispositions du présent Contrat est considérée illégale, non valable ou non applicable pour quelque raison que ce soit, une telle disposition sera, dans la mesure requise, jugée comme exclue du présent Contrat et les dispositions restantes du présent Contrat ne seront pas affectées. Si une disposition est considérée illégale, non valable ou non applicable dans la mesure permise par la loi en vigueur, une telle disposition sera corrigée uniquement dans la mesure requise a.n de la rendre applicable. La langue du présent Contrat est l'anglais. Si vous avez reçu une traduction de ce présent Contrat dans une autre langue, ce n'est que par souci de commodité. Le présent Contrat doit être interprété d'après le droit californien étant donné que ce droit s'applique aux contrats conclus entre les habitants de Californie et devant être exécutés en Californie, à l'exception des éléments régis par la loi fédérale ; et vous acceptez la juridiction exclusive des tribunaux de l'état et fédéraux situés à Los Angeles, Californie (États- Unis). Nonobstant ce qui précède, WB Games disposera du droit d'intenter une action en justice contre un utilisateur .nal dans les tribunaux de la juridiction dans laquelle ledit utilisateur final est domicilié.

BATMAN™: ARKHAM KNIGHT software © 2015 Warner Bros. Entertainment Inc. Développé par Rocksteady Studios. Unreal® Engine, copyright 1998-2015 Epic Games, Inc. Unreal, Unreal Technology et le logo Powered by Unreal Technology sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Epic Games, Inc. Les autres marques commerciales et droits d'auteur appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés.

BATMAN et tous les personnages, ainsi que leurs apparences et tout élément lié sont des marques commerciales de DC Comics © 2015. Tous droits réservés.

LOGO WB GAMES, BLASON WB : ™ et © Warner Bros. Entertainment Inc.

(s15)

Unreal® Engine, copyright 1998-2013 Epic Games, Inc. Unreal, Unreal Technology and the Powered by Unreal Technology logo are trademarks or registered trademarks of Epic Games, Inc.

Pour obtenir de l'aide, rendez-vous sur le site http://support.wbgames.com